

日本国特許庁
PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT

J1017 U.S. PRO
09/820530
03/29/01

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されて
いる事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed
with this Office.

出願年月日

Date of Application:

2000年11月17日

出願番号

Application Number:

特願2000-351911

出願人

Applicant(s):

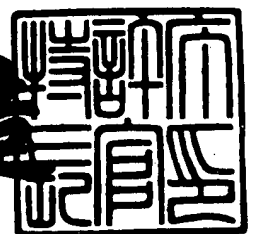
株式会社スクウェア

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2001年 2月 9日

特許庁長官
Commissioner,
Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2001-3006637

【書類名】 特許願

【整理番号】 00P00004

【提出日】 平成12年11月17日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 A63F 9/24

【発明の名称】 電子会議参加方法およびそのシステム

【請求項の数】 8

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 株式会社スクウェア内

 【氏名】 前廣 和豊

【特許出願人】

 【識別番号】 391049002

 【氏名又は名称】 株式会社スクウェア

【代理人】

 【識別番号】 100077481

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 谷 義一

【選任した代理人】

 【識別番号】 100088915

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 阿部 和夫

【選任した代理人】

 【識別番号】 100106998

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 橋本 傳一

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 013424

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0013246

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 電子会議参加方法およびそのシステム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 電子会議を開設する開設者が、サーバのデータベース上に特定の領域を設定し、前記電子会議に参加する参加者が、該参加者の端末から前記サーバに前記領域へのアクセス要求を行う電子会議参加方法において、

前記開設者の端末は、前記領域を設定するための設定情報を記憶部に記憶する記憶ステップと、前記記憶部に記憶された前記設定情報を含む招待メッセージを作成する招待メッセージ作成ステップと、該招待メッセージ作成ステップで作成された前記招待メッセージの送信を指示する指示ステップと、該指示ステップの指示に応じて、前記参加者の端末に前記設定情報を含む招待信号を送信する招待信号送信ステップとを備え、

前記参加者の端末は、前記招待信号を受信し、前記設定情報を取得する取得ステップと、該取得ステップで取得した前記設定情報を含むアクセス要求信号を作成するアクセス要求信号作成ステップと、前記参加者の指示により前記アクセス要求信号作成ステップで作成された前記アクセス要求信号を、前記サーバに送信する要求信号送信ステップとを備えることを特徴とする電子会議参加方法。

【請求項 2】 前記開設者の端末は、前記データベースに前記領域が設定されたことを示す開設応答信号を前記サーバから受信する開設応答受信ステップを備え、

前記開設応答信号は、前記サーバが前記データベースの前記領域を識別するための識別番号を含み、

前記招待信号送信ステップは、前記識別番号を含む前記招待信号を送信し、

前記アクセス要求信号作成ステップは、前記招待信号に含まれた前記識別番号を前記アクセス要求信号に含めることを特徴とする請求項 1 に記載の電子会議参加方法。

【請求項 3】 前記設定情報は、前記電子会議の名称および前記データベースの前記領域にアクセスするための暗証番号の少なくとも一方を含むことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の電子会議参加方法。

【請求項 4】 電子会議を開設する開設者が、サーバのデータベース上に特定の領域を設定し、前記電子会議に参加する参加者が、該参加者の端末から前記サーバに前記領域へのアクセス要求を行う電子会議参加システムにおいて、

前記開設者の端末は、前記領域を設定するための設定情報を記憶する記憶手段と、該記憶手段に記憶された前記設定情報を含む招待メッセージを作成する招待メッセージ作成手段と、該招待メッセージ作成手段で作成された前記招待メッセージの送信を指示する指示手段と、該指示手段の指示に応じて、前記参加者の端末に前記設定情報を含む招待信号を送信する招待信号送信手段とを備え、

前記参加者の端末は、前記招待信号を受信し、前記設定情報を取得する取得手段と、該取得手段で取得した前記設定情報を含むアクセス要求信号を作成するアクセス要求信号作成手段と、前記参加者の指示により前記アクセス要求信号作成手段で作成された前記アクセス要求信号を、前記サーバに送信する要求信号送信手段とを備えることを特徴とする電子会議参加システム。

【請求項 5】 前記開設者の端末は、前記データベースに前記領域が設定されたことを示す開設応答信号を前記サーバから受信する開設応答受信手段を備え、

前記開設応答信号は、前記サーバが前記データベースの前記領域を識別するための識別番号を含み、

前記招待信号送信手段は、前記識別番号を含む前記招待信号を送信し、

前記アクセス要求信号作成手段は、前記招待信号に含まれた前記識別番号を前記アクセス要求信号に含めることを特徴とする請求項 4 に記載の電子会議参加システム。

【請求項 6】 前記設定情報は、前記電子会議の名称および前記データベースの前記領域にアクセスするための暗証番号の少なくとも一方を含むことを特徴とする請求項 4 または 5 に記載の電子会議参加システム。

【請求項 7】 電子会議を開設する開設者が、サーバのデータベース上に特定の領域を設定し、前記電子会議に参加する参加者が、該参加者の端末から前記サーバに前記領域へのアクセス要求を行う電子会議参加システムにおける端末を制御するプログラムを記録した記録媒体であって、

前記開設者の端末を制御するために、前記領域を設定するための設定情報を記憶部に記憶する記憶ステップと、前記記憶部に記憶された前記設定情報を含む招待メッセージを作成する招待メッセージ作成ステップと、該招待メッセージ作成ステップで作成された前記招待メッセージの送信を指示する指示ステップと、該指示ステップの指示に応じて、前記参加者の端末に前記設定情報を含む招待信号を送信する招待信号送信ステップとをコンピュータに実行させるためのプログラムと、

前記参加者の端末を制御するために、前記招待信号を受信し、前記設定情報を取得する取得ステップと、該取得ステップで取得した前記設定情報を含むアクセス要求信号を作成するアクセス要求信号作成ステップと、前記参加者の指示により前記アクセス要求信号作成ステップで作成された前記アクセス要求信号を、前記サーバに送信する要求信号送信ステップとを

記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 8】 電子会議を開設する開設者が、サーバのデータベース上に特定の領域を設定し、前記電子会議に参加する参加者が、該参加者の端末から前記サーバに前記領域へのアクセス要求を行う電子会議参加システムにおける端末を制御するプログラムであって、

前記開設者の端末として制御するために、前記領域を設定するための設定情報を記憶部に記憶する記憶ステップと、前記記憶部に記憶された前記設定情報を含む招待メッセージを作成する招待メッセージ作成ステップと、該招待メッセージ作成ステップで作成された前記招待メッセージの送信を指示する指示ステップと、該指示ステップの指示に応じて、前記参加者の端末に前記設定情報を含む招待信号を送信する招待信号送信ステップと、

前記参加者の端末として制御するために、前記招待信号を受信し、前記設定情報を取得する取得ステップと、該取得ステップで取得した前記設定情報を含むアクセス要求信号を作成するアクセス要求信号作成ステップと、前記参加者の指示により前記アクセス要求信号作成ステップで作成された前記アクセス要求信号を、前記サーバに送信する要求信号送信ステップと

をコンピュータに実行させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、電子会議参加方法およびそのシステムに関し、より詳細には、ビデオゲーム機から簡単な手続きにより電子会議室を開設するための電子会議参加方法およびそのシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】

ビデオゲーム機がインターネット接続機能を搭載することにより、ISP (Internet Service Provider) のサーバを介して、様々なサービスを受けることが可能となる。例えば、ゲーム・ソフトウェアの配信やネットワークを介した対戦型ゲームなどの新しいサービスである。一方、従来インターネット上で提供されていた、電子メールや電子会議室（以下、チャットという。）などのサービスと、ゲームに関するサービスとを組み合わせることにより、さらに新たなサービスを提供することができる。

【0003】

対戦型ゲームにおいては、ネットワークを介してゲームを行うユーザが、敵対する者であったり、仲間として行動を共にする者であったりする。ゲームを通じて知り合ったユーザ同士が、コミュニケーションを図る手段を有していれば、ゲームに関する情報の交換を行うことができ、ゲームの遊技性が向上することが知られている。また、1対1の対戦型ゲームのみならず、多数の参加者が同時にゲームに参加することができるようになると、チャットによる情報交換が有効である。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来のビデオゲーム機は、インターネット接続機能を有していても、電子メールやチャットを行うためのアプリケーション・プログラムは搭載されておらず、別途汎用パソコンを使用して電子メールやチャットを行なわなければならないという問題があった。

【 0 0 0 5 】

また、ISPに対して様々な手続きを行う必要があり、チャットの開設者とチャットの参加者の双方にとって手続きが煩雑である。さらに、チャットの開設中において、新たな参加者を招待する場合に、手続きが煩雑であることから、チャット参加者を増やすことが難しいという問題もあった。

【 0 0 0 6 】

本発明は、このような問題に鑑みてなされたもので、その目的とするところは、チャットを開設中においてもビデオゲーム機から簡単な手続きにより、チャットに参加することのできる電子会議参加方法およびそのシステムを提供することにある。

【 0 0 0 7 】

【課題を解決するための手段】

本発明は、このような目的を達成するために、請求項1に記載の発明は、電子会議を開設する開設者が、サーバのデータベース上に特定の領域を設定し、前記電子会議に参加する参加者が、該参加者の端末から前記サーバに前記領域へのアクセス要求を行う電子会議参加方法において、前記開設者の端末は、前記領域を設定するための設定情報を記憶部に記憶する記憶ステップと、前記記憶部に記憶された前記設定情報を含む招待メッセージを作成する招待メッセージ作成ステップと、該招待メッセージ作成ステップで作成された前記招待メッセージの送信を指示する指示ステップと、該指示ステップの指示に応じて、前記参加者の端末に前記設定情報を含む招待信号を送信する招待信号送信ステップとを備え、前記参加者の端末は、前記招待信号を受信し、前記設定情報を取得する取得ステップと、該取得ステップで取得した前記設定情報を含むアクセス要求信号を作成するアクセス要求信号作成ステップと、前記参加者の指示により前記アクセス要求信号作成ステップで作成された前記アクセス要求信号を、前記サーバに送信する要求信号送信ステップとを備えることを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

請求項2に記載の発明は、請求項1において、前記開設者の端末は、前記データベースに前記領域が設定されたことを示す開設応答信号を前記サーバから受信

する開設応答受信ステップを備え、前記開設応答信号は、前記サーバが前記データベースの前記領域を識別するための識別番号を含み、前記招待信号送信ステップは、前記識別番号を含む前記招待信号を送信し、前記アクセス要求信号作成ステップは、前記招待信号に含まれた前記識別番号を前記アクセス要求信号に含めることを特徴とする。

【 0 0 0 9 】

請求項 3 に記載の発明は、請求項 1 または 2 に記載の前記設定情報は、前記電子会議の名称および前記データベースの前記領域にアクセスするための暗証番号の少なくとも一方を含むことを特徴とする。

【 0 0 1 0 】

請求項 4 に記載の発明は、電子会議を開設する開設者が、サーバのデータベース上に特定の領域を設定し、前記電子会議に参加する参加者が、該参加者の端末から前記サーバに前記領域へのアクセス要求を行う電子会議参加システムにおいて、前記開設者の端末は、前記領域を設定するための設定情報を記憶する記憶手段と、該記憶手段に記憶された前記設定情報を含む招待メッセージを作成する招待メッセージ作成手段と、該招待メッセージ作成手段で作成された前記招待メッセージの送信を指示する指示手段と、該指示手段の指示に応じて、前記参加者の端末に前記設定情報を含む招待信号を送信する招待信号送信手段とを備え、前記参加者の端末は、前記招待信号を受信し、前記設定情報を取得する取得手段と、該取得手段で取得した前記設定情報を含むアクセス要求信号を作成するアクセス要求信号作成手段と、前記参加者の指示により前記アクセス要求信号作成手段で作成された前記アクセス要求信号を、前記サーバに送信する要求信号送信手段とを備えることを特徴とする。

【 0 0 1 1 】

請求項 5 に記載の発明は、請求項 4 において、前記開設者の端末は、前記データベースに前記領域が設定されたことを示す開設応答信号を前記サーバから受信する開設応答受信手段を備え、前記開設応答信号は、前記サーバが前記データベースの前記領域を識別するための識別番号を含み、前記招待信号送信手段は、前記識別番号を含む前記招待信号を送信し、前記アクセス要求信号作成手段は、前

記招待信号に含まれた前記識別番号を前記アクセス要求信号に含めることを特徴とする。

【 0 0 1 2 】

請求項 6 に記載の発明は、請求項 4 または 5 に記載の前記設定情報は、前記電子会議の名称および前記データベースの前記領域にアクセスするための暗証番号の少なくとも一方を含むことを特徴とする。

【 0 0 1 3 】

請求項 7 に記載の発明は、電子会議を開設する開設者が、サーバのデータベース上に特定の領域を設定し、前記電子会議に参加する参加者が、該参加者の端末から前記サーバに前記領域へのアクセス要求を行う電子会議参加システムにおける端末を制御するプログラムを記録した記録媒体であって、前記開設者の端末を制御するために、前記領域を設定するための設定情報を記憶部に記憶する記憶ステップと、前記記憶部に記憶された前記設定情報を含む招待メッセージを作成する招待メッセージ作成ステップと、該招待メッセージ作成ステップで作成された前記招待メッセージの送信を指示する指示ステップと、該指示ステップの指示に応じて、前記参加者の端末に前記設定情報を含む招待信号を送信する招待信号送信ステップとをコンピュータに実行させるためのプログラムと、前記参加者の端末を制御するために、前記招待信号を受信し、前記設定情報を取得する取得ステップと、該取得ステップで取得した前記設定情報を含むアクセス要求信号を作成するアクセス要求信号作成ステップと、前記参加者の指示により前記アクセス要求信号作成ステップで作成された前記アクセス要求信号を、前記サーバに送信する要求信号送信ステップとをコンピュータに実行させるためのプログラムとを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であることを特徴とする。

【 0 0 1 4 】

請求項 8 に記載の発明は、電子会議を開設する開設者が、サーバのデータベース上に特定の領域を設定し、前記電子会議に参加する参加者が、該参加者の端末から前記サーバに前記領域へのアクセス要求を行う電子会議参加システムにおける端末を制御するプログラムであって、前記開設者の端末として制御するために、前記領域を設定するための設定情報を記憶部に記憶する記憶ステップと、前記

記憶部に記憶された前記設定情報を含む招待メッセージを作成する招待メッセージ作成ステップと、該招待メッセージ作成ステップで作成された前記招待メッセージの送信を指示する指示ステップと、該指示ステップの指示に応じて、前記参加者の端末に前記設定情報を含む招待信号を送信する招待信号送信ステップと、前記参加者の端末として制御するために、前記招待信号を受信し、前記設定情報を取得する取得ステップと、該取得ステップで取得した前記設定情報を含むアクセス要求信号を作成するアクセス要求信号作成ステップと、前記参加者の指示により前記アクセス要求信号作成ステップで作成された前記アクセス要求信号を、前記サーバに送信する要求信号送信ステップとをコンピュータに実行させるためのプログラムであることを特徴とする。

【 0 0 1 5 】

【発明の実施の形態】

以下、図面を参照しながら本発明の実施形態について詳細に説明する。

【 0 0 1 6 】

図 1 は、本発明にかかる電子会議開設方法を提供するためのシステム構成の一例を示す概略図である。インターネット 1 0 1 には、ISP のサーバ 1 0 2 と、ビデオゲーム機 1 0 3 a、1 0 3 b と、汎用コンピュータ 1 0 4 a、1 0 4 b とが接続されている。

【 0 0 1 7 】

ISP のサーバ 1 0 2 は、複数のサーバ群から構成されており、ユーザ認証のためのアカウント管理を行う認証サーバ群 1 1 1 と、音声や動画などのコンテンツの閲覧サービスを提供するコンテンツサーバ群 1 1 2 と、チャットやメッセージの環境を提供するメッセージサーバ群 1 1 3 と、電子メールのサービスを提供するためのメールサーバ群 1 1 4 と、ユーザのプロファイルを管理するためのプロフィールサーバ群 1 1 5 と、ゲーム環境を提供するためのゲームサーバ群 1 1 6 a、1 1 6 b とが LAN 1 1 7 を介して接続されている。

【 0 0 1 8 】

このような構成により、ユーザは、ビデオゲーム機 1 0 3 a、1 0 3 b または汎用コンピュータ 1 0 4 a、1 0 4 b から、インターネット 1 0 1 を介して、サ

サーバ102内の認証サーバ群111にアクセスして認証を得る。サーバ102は、認証を得たユーザに対し、メニュー画面を送信する。ユーザがメニュー画面に表示された各サービスを選択することにより、ビデオゲーム機103a、103bまたは汎用コンピュータ104a、104bが、サービスに応じた各サーバ群に接続されて、ユーザは、サービスを受けることができる。

【0019】

図2は、本発明にかかる電子会議開設方法の一例を示すシーケンス図である。チャットを開設するユーザは、ビデオゲーム機103aにおいて、チャット開設用のメッセージ201を作成する。このメッセージを送信することにより、チャット開設要求202がメッセージサーバ群113に送られる。メッセージサーバ群113は、サーバ群の中のデータベースに、要求されたチャットルームを開設するための開設設定203を送信し、ユーザにはチャット開設応答204を返信する。チャットルームの開設とは、メッセージサーバ群113が、データベースに一定の領域を設定し、特定のユーザ、すなわちチャット参加者のみにアクセス権を与えることである。

【0020】

チャット開設応答204を受信したユーザは、チャット入室205をデータベースに送信することにより、チャットルームに入室（チャットに参加）することができる。チャットルームへの入室とは、ユーザの有するアクセス権を、メッセージサーバ群113に照会して、データベースの所定の領域にアクセスすることという。

【0021】

また、作成されたメッセージ201に基づいて、チャット参加者へ送信するチャット招待用のメッセージ206が表示され、チャット招待207が参加者全員に送信される。チャット招待207を受信した参加予定者のビデオゲーム機103bには、入室を促す画面210が表示され、参加予定者はチャット入室208をデータベースに送信することにより、チャットに参加することができる。このとき、チャット開設者の招待に応じたことを知らせる、チャット返答209が、参加予定者からチャット開設者に送信される。チャット招待とは、開設されたチ

チャットルームへのアクセス権を参加者に与え、チャットへの参加を促すことをいう。

【0022】

チャットが開設された後に、さらに別のチャット参加者にチャット招待207を送信することができる。チャット招待207を受信した参加予定者のビデオゲーム機103cには、入室を促す画面210が表示され、参加予定者はチャット入室208をデータベースに送信することにより、チャットに参加することができる。このとき、チャット開設者の招待に応じたことを知らせる、チャット返答209が、参加予定者からチャット開設者に送信される。

【0023】

図3は、本発明にかかる電子会議開設方法におけるチャット開設用のメッセージの一例を示す図である。図2に示したチャット開設用のメッセージ201に相当し、チャット開設者が作成して、メッセージサーバ群113に送信する。チャット開設用のメッセージ201の内容により、メッセージサーバ群113に対して、チャットルームの開設を要求すると共に、チャット参加予定者に、招待メッセージを送信する。

【0024】

チャット開設用のメッセージ201は、メッセージの種別を示すカテゴリ301と、チャット参加予定者に、招待メッセージを送信するためのメッセージタイトル302とテキストボックス303を有する。また、メッセージサーバ群113に対して、チャットルームの開設を要求するためのチャット名称304とチャットパスワード305の入力欄を有する。

【0025】

図4は、本発明にかかる電子会議開設方法におけるチャット招待用のメッセージの一例を示す図である。図2に示したチャット招待用のメッセージ206に相当し、チャット開設者が作成したチャット開設用のメッセージ201に基づいて、ビデオゲーム機103aが作成するものである。チャット開設用のメッセージ201を作成するために入力された設定情報は記憶されており、記憶された設定情報を利用してチャット招待用のメッセージ206を作成する。チャット招待用

のメッセージ 2 0 6 と、図 3 に示したチャット開設用のメッセージ 2 0 1 との相違は、チャット開設用のメッセージ 2 0 1 で入力されたチャット名称 3 0 4 が、チャット招待用のメッセージ 2 0 6 ではルームネーム 4 0 1 として表示されている点である。チャットパスワード 3 0 5 については、後述する。

【 0 0 2 6 】

チャット招待用のメッセージ 2 0 6 は、チャット開設中にも呼び出すことができる。ユーザは、ビデオゲーム機 1 0 3 a において、チャット開設中にメッセージ呼び出しの操作や、アドレス帳からチャット参加者の選択などを行うことにより、チャット招待用のメッセージ 2 0 6 を呼び出し、編集を行うことができる。このようにして、チャットが開設された後に、さらに別のチャット参加者にチャット招待 2 0 7 を送信することができる。

【 0 0 2 7 】

図 5 は、本発明にかかる電子会議開設方法におけるチャット招待用の通信データフォーマットの一例を示す図である。図 2 に示したチャット招待 2 0 7 に相当し、チャット招待用のメッセージ 2 0 6 に基づいて、ビデオゲーム機 1 0 3 a が作成するものである。ビデオゲーム機 1 0 3 a は、予め登録されているチャット開設者のユーザ名 5 0 1 と、ユーザ ID 5 0 2 とを設定する。コマンド 5 1 1 「チャット招待」は、チャット開設用のメッセージ 2 0 1 の内容から、チャット名称 5 1 2 とチャットパスワード 5 1 3 を取得し、チャット開設応答 2 0 4 の内容から、チャット ID 5 1 4 を取得して生成する。

【 0 0 2 8 】

チャットパスワード 5 1 3 は、チャット開設用のメッセージ 2 0 1 のチャットパスワード 3 0 5 から取得して、設定されるが、図 4 に示したチャット招待用のメッセージ 2 0 6 には表示されない。チャット ID 5 1 4 も同様に表示されない。チャット招待 2 0 7 を受信したビデオゲーム機 1 0 3 b, 1 0 3 c は、入室を促す画面 2 1 0 が表示され、チャット入室 2 0 8 を作成する。この入室を促す画面 2 1 0 にも、チャットパスワード 5 1 3 とチャット ID 5 1 4 とは表示されない。すなわち、チャットパスワード 5 1 3 とチャット ID 5 1 4 とは、信号のやりとりとして、ビデオゲーム機 1 0 3 a ~ 1 0 3 c には認識されるが、チャット

招待者には画面を通じて通知されることはない。このようにして、チャットの設定に要する煩雑な手続きを省略することにより、ビデオゲーム機から簡単な手続きによりチャットを開設し、参加することができる。

【 0 0 2 9 】

図 6 は、本発明にかかる電子会議開設方法におけるチャット入室用の通信データフォーマットの一例を示す図である。図 2 に示したチャット入室 2 0 5, 2 0 8 に相当する。ここでは、チャット入室 2 0 8 について説明する。チャット参加者が、入室を促す画面 2 1 0 で入室を選択すると、ビデオゲーム機 1 0 3 b, 1 0 3 c は、チャット入室 2 0 8 を作成して、メッセージサーバ群 1 1 3 のデータベースに送信する。ビデオゲーム機 1 0 3 b は、予め登録されているチャット参加者のユーザ名 6 0 1 と、ユーザ ID 6 0 2 と、ユーザパスワード 6 0 3 とを設定する。コマンド 6 1 1 「チャット入室」は、チャット招待 2 0 7 の内容から、チャット名称 5 1 2 と、チャットパスワード 5 1 3 と、チャット ID 5 1 4 とを取得して生成する。

【 0 0 3 0 】

本実施例によれば、チャット開設中であっても、ビデオゲーム機 1 0 3 a において、チャット招待用のメッセージ 2 0 6 を呼び出すことができ、このメッセージに基づいて、チャット招待 2 0 7 が送信されるので、チャット参加者を招待する際に煩雑な手続きを行う必要がない。また、チャット参加者も、ビデオゲーム機 1 0 3 b, 1 0 3 c が、チャット招待 2 0 7 の内容からチャット入室 2 0 8 を生成して送信するので、煩雑な手続き無しでチャットに参加することができる。

【 0 0 3 1 】

図 7 は、本発明にかかる電子会議開設方法を実装したビデオゲーム機の一例を示すブロック図である。ビデオゲーム機 1 0 3 には、全体の制御を行う CPU 7 1 1 と、ゲームプログラムや本発明にかかる電子会議開設方法のプログラムが格納された ROM 7 1 2 と、一時記憶領域である RAM 7 1 3 と、画像処理を行う特定用途向け IC (ASIC) 7 1 4 とがバス 7 1 5 で接続されている。

【 0 0 3 2 】

また、ゲームプログラムや本発明にかかる電子会議開設方法のプログラムが格

納されたCD-ROMから、プログラムを読み込むためのCD-ROMドライブ716と、ゲームコントローラ701に接続されるシリアルインタフェース717と、テレビモニタ702に接続されるビデオインタフェース718と、インターネット101に接続するための通信インタフェース719とがバス715に接続されている。

【0033】

本発明にかかる電子会議開設方法を実現するソフトウェアのプログラムコードを記憶した記憶媒体から、ビデオゲーム機または汎用コンピュータがプログラムコードを読み出して実行することにより、達成されることは言うまでもない。

【0034】

プログラムコードを供給するための記憶媒体としては、例えば、フロッピーディスク、ハードディスク、光磁気ディスク、光ディスク、CD-ROM、CD-R、磁気テープ不揮発性のメモリカード、ROMなどを用いることができる。

【0035】

また、本発明の電子会議開設方法は、スタンド・アローンの汎用コンピュータのみならず、複数のコンピュータから構成されるクライアント・サーバシステムなどにも適用することができる。

【0036】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、開設者の端末は、領域を設定するための設定情報を記憶部に記憶する記憶ステップと、記憶部に記憶された設定情報を含む招待メッセージを作成する招待メッセージ作成ステップと、招待メッセージ作成ステップで作成された招待メッセージの送信を指示する指示ステップと、指示ステップの指示に応じて、参加者の端末に設定情報を含む招待信号を送信する招待信号送信ステップとを備え、参加者の端末は、招待信号を受信し、設定情報を取得する取得ステップと、取得ステップで取得した設定情報を含むアクセス要求信号を作成するアクセス要求信号作成ステップと、参加者の指示によりアクセス要求信号作成ステップで作成されたアクセス要求信号を、サーバに送信する要求信号送信ステップとを備えるので、チャットを開設中においてもビデオゲーム

機から簡単な手続きにより、チャットに参加することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明にかかる電子会議開設方法を提供するためのシステム構成の一例を示す概略図である。

【図 2】

本発明にかかる電子会議開設方法の一例を示すシーケンス図である。

【図 3】

本発明にかかる電子会議開設方法におけるチャット開設用のメッセージの一例を示す図である。

【図 4】

本発明にかかる電子会議開設方法におけるチャット招待用のメッセージの一例を示す図である。

【図 5】

本発明にかかる電子会議開設方法におけるチャット招待用の通信データフォーマットの一例を示す図である。

【図 6】

本発明にかかる電子会議開設方法におけるチャット入室用の通信データフォーマットの一例を示す図である。

【図 7】

本発明にかかる電子会議開設方法を実装したビデオゲーム機の一部を示すブロック図である。

【符号の説明】

- 1 0 1 インターネット
- 1 0 2 I S P のサーバ
- 1 0 3 a , 1 0 3 b ビデオゲーム機
- 1 0 4 a , 1 0 4 b 汎用コンピュータ
- 1 1 1 認証サーバ群
- 1 1 2 コンテンツサーバ群

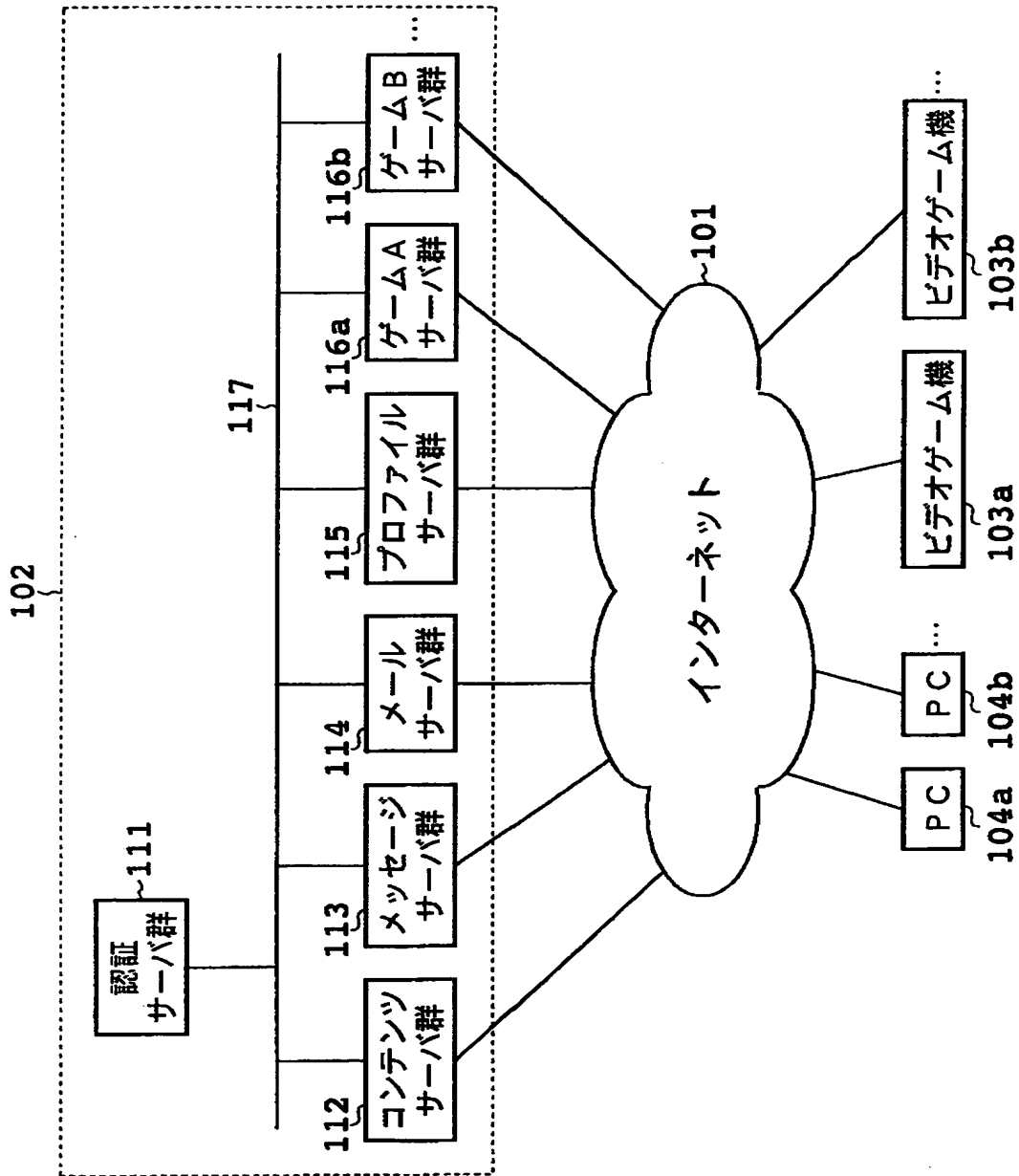
- 113 メッセージサーバ群
- 114 メールサーバ群
- 115 プロファイルサーバ群
- 116 a, 116 b ゲームサーバ群
- 117 LAN
- 201 チャット開設用のメッセージ
- 202 チャット開設要求
- 203 開設設定
- 204 チャット開設応答
- 205, 208 チャット入室
- 206 チャット招待用のメッセージ
- 207 チャット招待
- 209 チャット返答
- 210 入室を促す画面
- 301 カテゴリー
- 302 メッセージタイトル
- 303 テキストボックス
- 304, 512 チャット名称
- 305, 513 チャットパスワード
- 401 ルームネーム
- 501, 601 ユーザ名
- 502, 602 ユーザID
- 511, 611 コマンド
- 514 チャットID
- 521 メッセージ
- 603 ユーザパスワード
- 701 ゲームコントローラ
- 702 テレビモニタ
- 711 CPU

- 7 1 2 R O M
- 7 1 3 R A M
- 7 1 4 特定用途向け I C (A S I C)
- 7 1 5 バス
- 7 1 6 C D - R O M ドライブ
- 7 1 7 シリアルインタフェース
- 7 1 8 ビデオインタフェース
- 7 1 9 通信インタフェース

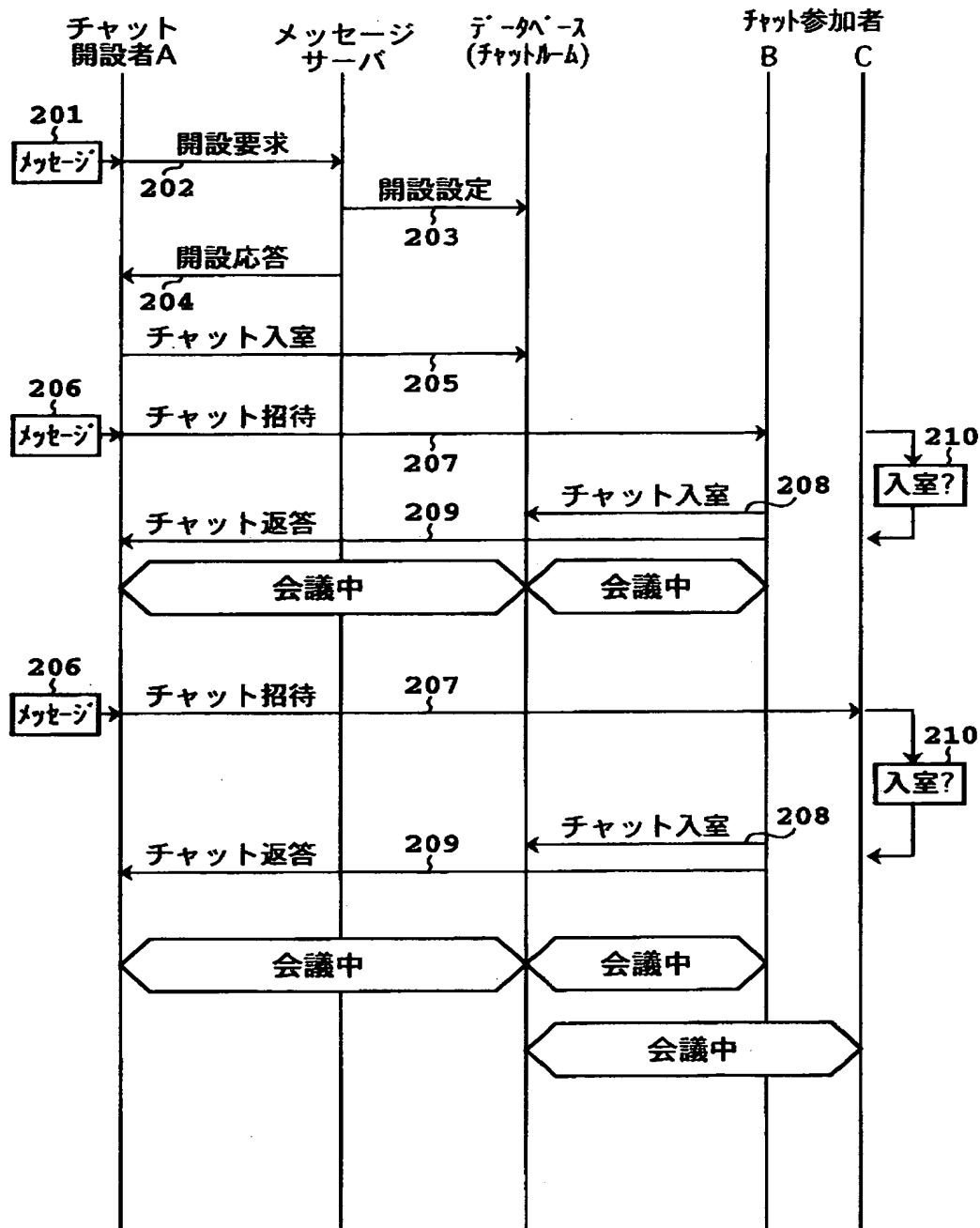
【書類名】

図面

【図 1】



【図2】



【図 3】

201


Send Message

○○○○○|○○○○○

To From

◀ L1 Message Chat Friends Schedule Files R1 ▶

301 チャットしようよ！

302 Title  000/000/00

テキストボックス

304 Chat Name

305 Chat Password

【図 4】

206

Send Message

○○○○○|○○○○○

To From

◀ L1 Message Chat Friends Schedule Files R1 ▶

301 チャットしようよ！

ゾーン

00/00

401 ルームネーム

302 Title

テキストボックス

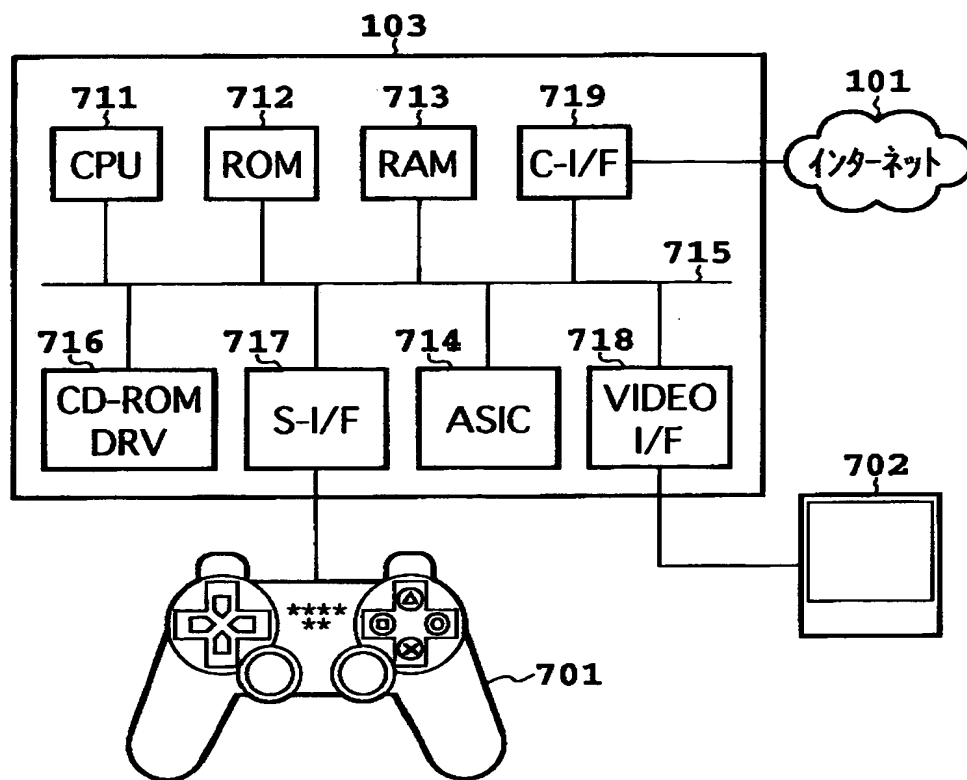
【図5】

ヘッダ		207
ユーザ名		501
ユーザ ID		502
コマンド	チャット招待	511
チャット名称	A B C	512
チャットパスワード	*****	513
チャット ID	#####	514
メッセージ		521
タイトル		
×××		
⋮	⋮	

【図6】

ヘッダ		205, 211
ユーザ名		601
ユーザ ID		602
ユーザパスワード		603
コマンド	チャット入室	611
チャット名称	A B C	512
チャットパスワード	*****	513
チャット ID	#####	514

【図7】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 チャットを開設中においてもビデオゲーム機から簡単な手続きにより、チャットに参加することを可能とする。

【解決手段】 チャットが開設された後に、さらに別のチャット参加者にチャット招待 2 0 7 を送信することができる。チャット招待 2 0 7 を受信した参加予定者のビデオゲーム機 1 0 3 c には、入室を促す画面 2 1 0 が表示され、参加予定者はチャット入室 2 0 8 をデータベースに送信することにより、チャットに参加することができる。このとき、チャット開設者の招待に応じたことを知らせる、チャット返答 2 0 9 が、参加予定者からチャット開設者に送信される。

【選択図】 図 2

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [391049002]

1. 変更年月日 1995年 9月25日
[変更理由] 住所変更
住 所 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号
氏 名 株式会社スクウェア